

Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Dekorasi Lipatan Daun Untuk Wadah Kue Tradisional

Ihda Rahma Aprilianti Putri^{1*}, Sri Handajani¹, Andika Kuncoro Widagdo¹, Niken Purwidiani¹

¹Program Studi Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: ihdarahma.20012@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : Desember 18th, 2024

Revised : January 15th, 2025

Accepted : January 26th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Hasil pengembangan media pembelajaran video tutorial dekorasi lipatan daun untuk wadah Kue Tradisional; 2) Kelayakan materi dan media pembelajaran video tutorial dekorasi lipatan daun untuk wadah Kue Tradisional; 3) Respon siswa terhadap media pembelajaran video tutorial dekorasi lipatan daun untuk wadah Kue Tradisional. Metode penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan 4D dengan menggunakan tiga tahapan (*Define, Design, dan Development*). Validasi video tutorial melibatkan dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Kuliner 4 di SMKN 6 Surabaya, sedangkan objek dari penelitian ini adalah video tutorial. Adapun teknik analisis data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Hasil pengembangan media berupa MP4 dengan durasi 10 menit yang dapat diakses melalui youtube; 2) Hasil validasi materi dan media dengan nilai rata-rata presentase 94% dan 93% termasuk dalam interpretasi sangat layak; 3) Respon siswa memiliki rata-rata presentase 88,18% dengan presentase sangat baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran.

Keywords: Pengembangan, Video tutorial, Dekorasi Lipatan Daun

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci terbentuknya sumber daya manusia dalam membangun bangsa. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan pengaruh positif dan memperbaiki yang negatif. Melalui pendidikan, diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan mampu bersaing di kancan internasional. Pendidikan memiliki tujuan guna mengembangkan hasil belajar peserta didik. Dalam upaya untuk mengembangkan hasil belajar peserta didik maka tidak lepas dengan adanya kurikulum yang diterapkan disekolah.

Kurikulum merupakan salah satu aspek penting yang sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan di samping aspek tujuan, pendidik, peserta didik, metode dan lingkungan pendidikan. Menurut (Adipratama, 2018) kurikulum adalah sebuah bentuk usaha atau upaya bersama untuk memperlancar pencapaian tujuan pengajaran khususnya usaha meningkatkan kualitas interaksi belajar mengajar. Saat ini kurikulum yang diterapkan dibeberapa itu adalah kurikulum

merdeka. Kurikulum akan menentukan proses pembelajaran yang akan dilakukan di sekolah termasuk SMK. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang melahirkan lulusan terampil, terlatih, dan terarah untuk masuk ke dunia kerja. Dalam proses pembelajaran membutuhkan suatu metode, bahan ajar dan media pembelajaran.

Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dikelas adalah keberadaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu untuk menginformasikan sebuah pesan melalui gambar, suara, warna melalui gerakan yang mampu merangsang pemikiran peserta didik, sehingga dapat mewujudkan terciptanya tujuan pembelajaran dengan baik. Masing-masing mata pelajaran memiliki media pembelajaran yang berbeda disesuaikan dengan keperluan pembelajaran, kemampuan pendidik, kemampuan finansial, sarana prasarana, dan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah Video Tutorial. Video tutorial dapat diartikan sebagai kumpulan gambar hidup yang diputar oleh pendidik untuk menguraikan suatu prosedur, cara melaksanakan tugas agar siswa

dapat memahami suatu mata pelajaran yang diajarkan. Menurut (Mandalika & Syahril, 2020) terdapat beberapa kelebihan video tutorial antara lain : tampilannya dapat menarik perhatian, video dapat diputar berulang kali, dan dapat memusatkan perhatian peserta didik pada video.

Melalui hasil observasi yang telah dilakukan peneliti saat Pengenalan Lapangan Persekolahan di SMK Negeri 6 Surabaya dengan guru Dasar-dasar Jurusan. Dalam materi tersebut lipatan daun guru tersebut sudah menggunakan media pembelajaran berupa *audio-visual* seperti *power point* dan video tutorial. Namun masih banyak peserta didik yang masih malas untuk membaca sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai. Dalam pembelajaran, peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* untuk mencari materi di google. Namun untuk materi lipatan daun di google hanya terdapat langkah-langkah berupa foto, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik. Terdapat media pembelajaran yang dibuat oleh salah satu guru Tata Boga di SMK Negeri 6 Surabaya, dalam video tersebut berupa video tutorial lipatan daun namun dalam video tutorial tersebut masih terdapat kekurangan yaitu keterlambatan antara suara dengan video yang disajikan.

Berdasarkan masalah diatas perlu dikembangkan media pembelajaran berupa video tutorial dekorasi lipatan daun. Peneliti memilih media ini karena memiliki keunggulan yaitu dengan video peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah dalam video tutorial tersebut seolah-olah guru praktik secara langsung, jika belum jelas video dapat diputar ulang, dan video dapat di *download*. Video tutorial tersebut dapat diputar melalui *smartphone* ataupun laptop. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik mampu belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun mereka mau. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan video tutorial yang akan membantu proses belajar siswa untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif

Dalam permasalahan yang ada penelitian ini difokuskan pada permasalahan media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk mata pelajaran Dasar Jurusan pada materi lipatan daun. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti menyusun penelitian yang berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran Video Tutorial Dekorasi Lipatan Daun Untuk Wadah Kue Tradisional”.

METODE

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan (*Resesach and Development/ R&D*) bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dari 4D sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran untuk melakukan pengembangan media pembelajaran. Pengembangan model 4D memiliki 4 tahapan utama, namun peneliti hanya menggunakan 3 tahap sampai tahap pengembangan sesuai penelitian yang diambil. Subjek untuk penelitian ini adalah peserta didik kelas X Kuliner 4 di SMK Negeri 6 Surabaya. Peserta didik di X Kuliner 4 beranggotakan 30 anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuisioner yang ditujukan kepada ahli dan peserta didik. Analisis data hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini;

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{jumlah skor oleh validator}}{\text{jumlah validator}} \times 100\% \quad (1)$$

(Setyaningrum, 2018)

Setelah dihitung skor rata-rata, kemudian di interpretasikan untuk mengetahui kelayakan suatu materi dan media. Sebagaimana tertera pada Tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validator

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat kurang layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

(Sugiyono, 2017)

Dalam instrumen ini, apabila presentase dari penilaian validator $\geq 61\%$ maka dapat dikatakan bahwa materi dan media pembelajaran layak digunakan. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video tutorial dekorasi

lipatan daun untuk wadah kue tradisional dapat disimpulkan sesuai data pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Tabel Interpretasi Respon Siswa

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat kurang baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

(Sugiyono, 2017)

Dalam instrumen ini, apabila presentase dari penilaian respon siswa $\geq 61\%$ maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran baik digunakan oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

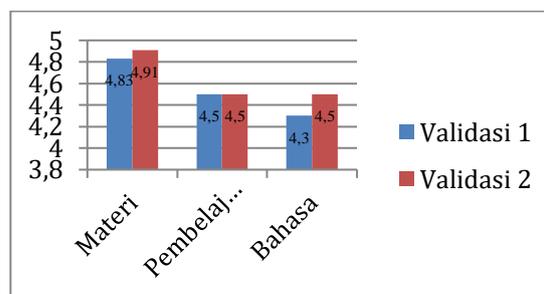
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video tutorial, yang mana dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan mengambil 3 tahapan karena pengembangan sebuah produk sehingga peneliti membatasi tahapan hingga tahap pengembangan (*Development*). Tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap pendefinisian (*define*), peneliti melakukan observasi langsung dengan guru Dasar-dasar Jurusan. Dalam materi tersebut lipatan daun guru tersebut sudah menggunakan media pembelajaran berupa *audio-visual* seperti *power point* dan video tutorial. Namun masih banyak peserta didik yang masih malas untuk membaca sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai. Dalam pembelajaran, peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* untuk mencari materi di *google*. Namun untuk materi lipatan daun di *google* hanya terdapat langkah-langkah berupa foto, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik.

Kegiatan selanjutnya adalah analisis konsep dilakukan dengan mengacu pada modul ajar Dasar-dasar jurusan yang sudah dikembangkan untuk menentukan konsep materi yang akan dijadikan video tutorial untuk dikembangkan agar mempermudah peserta didik dalam belajar materi lipatan daun. Selanjutnya yaitu analisis tujuan pembelajaran setelah mempelajari materi lipatan daun menggunakan video tutorial. Pada tahap perancangan (*design*), dilakukan pemilihan media yang akan dikembangkan, pemilihan format yang sesuai dengan peserta didik, dan rancangan awal untuk mempermudah peneliti mengembangkan media

pembelajaran. Dalam rancangan awal ini menyusun *flowchart*, *storyboard*, dan *script*.

Selanjutnya tahap pengembangan (*development*), kegiatan yang sudah dilakukan pada tahap *design* disusun dan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran. Pengembangan media ini berdasarkan penyusunan materi dan *flowchart* yang telah disusun sebelumnya. Alat bantu untuk membuat video tutorial ini adalah *Canva* dan *CapCut* yang merupakan salah satu *software* untuk mendesain video untuk dijadikan video pembelajaran. Setelah video selesai diproduksi langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada 2 ahli materi dan 2 ahli media untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk diuji cobakan kepada siswa. Adapun data hasil validasi kelayakan materi tersaji pada Gambar 1 berikut :



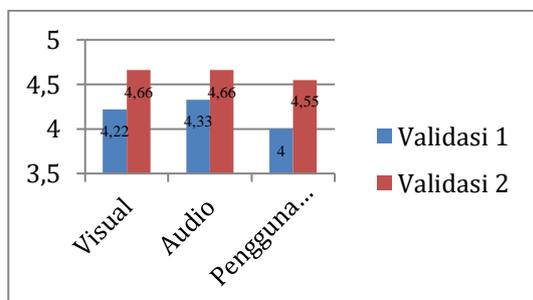
Gambar 1. Hasil Validasi Materi

Berdasarkan Gambar 1 pada hasil validasi materi 1 mendapatkan nilai aspek materi 4.83, aspek pembelajaran 4.5, dan aspek bahasa 4.3. Untuk validasi materi 2 mendapatkan nilai aspek materi 4.91, aspek pembelajaran 4.5, dan aspek bahasa 4.5. Sesuai dengan nilai yang didapatkan sehingga dapat diinterpretasi yaitu materi yang disajikan sangat layak untuk diujicobakan. Adapaun revisi dari 2 validator ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Saran Perbaikan dari Validator Materi

Validator	Saran	Tindak lanjut
1	Terdapat pengucapan <i>dubbing</i> yang kurang sesuai.	Telah direvisi sesuai dengan arahan dan saran validator: <i>Dubbing</i> ulang
2	Video tutorial sudah layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas.	-

Media pembelajaran yang sudah divalidasi pada validator materi kemudian divalidasi ke validator ahli media untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Berikut ini hasil dari validasi ahli media:



Gambar 2. Hasil Validasi Media

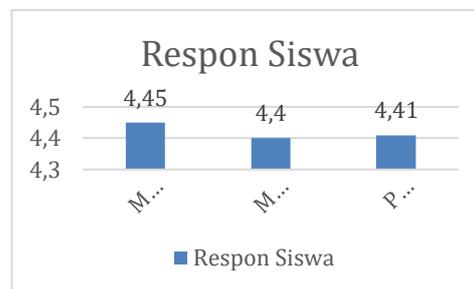
Berdasarkan Gambar 2 pada hasil validasi media 1 mendapatkan nilai untuk aspek visual 4.22, aspek audio 4.33, dan aspek penggunaan 4. Untuk validasi media 2 mendapatkan nilai untuk aspek visual 4.66, aspek audio 4.66, dan aspek penggunaan 4.55. Sesuai dengan nilai yang didapatkan sehingga dapat diinterpretasi yaitu media yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan. Adapaun revisi dari 2 validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Saran Perbaikan dari Validator Media

Validator	Saran	Tindak lanjut
1	- Kontras warna - Background diganti agar tidak terlalu rame	Telah direvisi sesuai dengan arahan dan saran validator
2	Teks didalam video (subtitle) tidak diperlukan karena bahasa atau audio didalam video sama-sama menggunakan Bahasa Indonesia.	Telah direvisi sesuai dengan arahan dan saran validator

Setelah media pembelajaran video tutorial direvisi dan telah dinyatakan layak oleh validator, maka selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan kepada kelas X Kuliner 4 di SMKN 6 Surabaya dengan jumlah 30 anak. Peserta didik mengisi angket secara online yang telah disediakan pada platform google form dengan alamat link: <https://forms.gle/2MTCzX7q2GdmHETB6>,

adapun rekapitulasi respon siswa tersaji dalam Gambar 3 berikut ini :



Gambar 3. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan Gambar 3 dapat disimpulkan untuk aspek materi 4.45, aspek media 4.4, dan aspek bahasa 4.41. Dapat diinterpretasi yaitu sangat baik untuk digunakan.

B. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Prosedur pengembangan video tutorial menggunakan model pengembangan 4D, tahapan yang digunakan *define*, *design*, dan *development*. Pada tahap *define* kegiatan yang dilakukan yaitu menetapkan dan menganalisis kebutuhan, kendala serta tujuan adanya penelitian. Tahap *define* meliputi tahap analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* dilakukan pemilihan media yang akan dikembangkan, pemilihan format untuk media, merancang *flowchart*, *storyboard*, dan *script*. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam membuat video tutorial. Setelah video tutorial diproduksi menghasilkan produk pada link berikut ini

<https://youtu.be/ZqZoBSqCkSA?si=4YH9YqOz85co2GkZ>. Langkah selanjutnya melakukan validasi kepada validator ahli materi dan ahli media. Kemudian video tersebut diuji cobakan kepada siswa.

Pengembangan media pembelajaran video tutorial dekorasi lipatan daun dikembangkan dalam bentuk video yang sudah diupload dalam YouTube dan bisa diakses dengan *smartphone* atau Laptop. Video tersebut dapat dilihat dalam keadaan internet offline namun harus didownload terlebih dahulu sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Peneliti menjelaskan setiap proses dalam pembuatan dekorasi lipatan daun sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan dengan baik.

2. Hasil Kelayakan Materi dan Media

a. Kelayakan Materi

Validator memberikan nilai rata-rata 4,63 dengan presentase 93% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Nilai rerata ini menurut interpretasi yang ditetapkan oleh Riduwan (2018) termasuk dalam kriteria sangat layak (81%-100%). Sejalan Rahma (2019) media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai pada materi tersebut. Dikuatkan dengan pendapat (Wahyu et al., 2020) bahwa materi pembelajaran harus sesuai dengan capaian pembelajaran. Sesuai pendapat (Supardi, 2020), mengenai kebahasaan dalam aspek-aspek pengembangan media pembelajaran, bahasa yang digunakan adalah bahasa yang formal dan baku, kata yang digunakan menggunakan jenis kata yang singkat dan lugas, bukan kata asing yang kurang dipahami oleh peserta didik.

b. Kelayakan Media

Selanjutnya penilaian dilakukan pada ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4,61 dengan presentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Disebutkan dalam (Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, 2020) media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indra. Sehingga, dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran diharapkan oleh guru kepada siswa dapat tercapai secara maksimal.

Audio dalam video tutorial harus lebih keras dari *background* agar peserta didik tidak terganggu dan akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Dikuatkan dengan pendapat (Masani, 2021) media visual memiliki perbedaan dengan media cetak dan media audio namun media tersebut dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sejalan dengan pernyataan (Purwono, 2014) media yang menampilkan gambar atau suara dapat memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pemikirannya. Dalam pengembangan video ini menerapkan fungsi atensi yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap media ajar. Dikuatkan dengan (Haryanti, 2020), fungsi ini memiliki maksud bahwa video tutorial dapat menarik perhatian peserta didik melalui

gambar dan video yang disajikan. Menurut pendapat (Nurul Audie, 2019) penggunaan media pembelajaran merupakan faktor penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran.

3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Penilaian dalam respon siswa dilakukan dengan 30 peserta didik di kelas X Kuliner 4. Penilaian untuk respon siswa menggunakan 3 aspek yaitu materi, media, dan bahasa. Penilaian dilakukan dalam google form, berikut ini link google form yang digunakan <https://forms.gle/QbesFceCqEE384xw5> dan mendapatkan nilai rata-rata 4,24 sehingga dapat diinterpretasikan dalam kategori sangat baik. Materi yang disajikan dalam video tutorial mudah dipahami oleh peserta didik karena materi tersebut runtut dan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Dewi et al., 2021) materi yang disajikan pada media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran.

Desain dalam suatu karya bisa dikatakan menarik apabila proporsi font dengan *background* sesuai. Untuk font huruf diusahakan menggunakan font yang tidak saling terkait, dalam arti setiap huruf dapat dibaca dengan jelas (Andryanti, A. E., Salam, S., & Husain, 2021). Dikuatkan oleh pendapat (S. Akbar, 2016) bahwa memilih media pembelajaran untuk kepentingan pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria diantaranya yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Dalam pengembangan media menerapkan fungsi imajinatif yang mana melalui media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan imajinasi peserta didik (Munadi, 2008). Dikuatkan dengan pendapat (J. Saddam Akbar et al., 2023) ada beberapa hal dalam pembuatan media pembelajaran berupa video yaitu konsep, desain, kualitas audiovisual, pemilihan bahasa, durasi video, serta cara penyampaian. Selain itu, penyesuaian jenis dan tema video dengan materi yang dipelajari juga sangat penting, sehingga tercipta keterkaitan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan uji kelayakan dan respon siswa terhadap video tutorial dekorasi lipatan daun untuk wadah kue tradisional dapat disimpulkan bahwa : 1) hasil media pembelajaran video tutorial menggunakan model pengembangan 4D pada materi lipatan daun dapat diakses melalui *link YouTube* berikut <https://youtu.be/ZqZoBSqCkSA?si=4YH9YqOz85co2GkZ> ; 2) kelayakan materi dan media pada video tutorial mendapat nilai 4,69 (94%) dan 4,66 (93%) dengan interpretasi sangat layak; 3) hasil penilaian respon siswa memperoleh nilai 4,40 (88,18%) dengan interpretasi sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada guru Tata Boga, Kepala Sekolah, dan anak-anak yang telah membantu dalam penelitian artikel jurnal ini. Serta pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu pelaksanaan penelitian hingga terbitnya artikel jurnal.

REFERENSI

- Adipratama, Z. (2018). Manajemen Kurikulum Terpadu di Sekolah Alam Berciri Khas Islam. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 1, 372–380.
- Akbar, J. Saddam, Ariani, M., Zulhawati, Haryani, Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital* (Issue June).
- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Andryanti, A. E., Salam, S., & Husain, M. S. (2021). *Perancangan Handout Menggambar Flora Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Pare-pare*.
- Dewi, S., Daningsih, E., & Titin, T. (2021). Kelayakan Media Video Animasi Powtoon pada Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi Kelas X SMA dalam Pembuatan Biskuit Pisang Ambon Lumut. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 219–236. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3160>
- Haryanti, J. (2020). *Desain Uji Coba E-Handout Berbasis Literasi Sains Siswa Pada Materi Laju Reaksi*.
- Mandalika, M., & Syahril, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 85–92. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.725>
- Masani, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Menggunakan Media Visual Otentik untuk Siswa Kelas VII/1 SMP N 4 Mataram. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*.
- Munadi. (2008). *Media Pembelajaran*. Gaung Persada Oress.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2, 127–144.
- Rahma, F. I. (2019). Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Islam*, 24, 29.
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). Interaksi Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Akademika*, 43–52.
- Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan. *Research and Development*. Alfabeta.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemadirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual*.
- Wahyu, T. A., Lufthansa, L., & Setiani, P. P. (2020). Analisis Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran Lulusan pada Matakuliah Desain dan Strategi Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1(01), 524–528. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.1141>